



## EL MURO

Aventura para Juego de Tronos (escenario de campaña)

### I INTRODUCCIÓN

Este juego está basado en magnífica saga Canción de Hielo y Fuego de George R.R. Martin. Para aquellos que hayáis leído las novelas no es necesario leer esta introducción y os la podéis saltar. Para los que no la hayan leído cuatro pinceladas sobre la Guardia de la Noche y el Muro (que es donde se va a desarrollar esta aventura). De todas formas os aconsejo de todo corazón que leáis los libros porque vais a disfrutar muchísimo con sus batallas, seres fantásticos y, como no, con sus traiciones.

Los siete reinos están gobernados por el rey Robert Baratheon desde “Desembarco del Rey”. En el norte un muro separa los siete reinos de las tierras del Invierno Eterno, lugar en el que habitan los salvajes entre bosques llenos de nieves perpetuas y un terreno frío y barrido por el helado viento. Estos se agrupan en clanes, no reconocen a rey alguno, visten con pieles y fabrican sus propias armas. Cada cierto tiempo intentan escalar el Muro para saquear y raptar mujeres. Es en este lugar en el que están los Guardianes de la Noche. Forman parte de esta guardia hombres de todo el reino que han jurado defender el Muro, no tener esposa, hijos ni tierras y, por supuesto, no participar en la política del Reino. Normalmente estos hombres suelen tener dos orígenes: 1º delincuentes a los que se les perdona la vida a cambio de formar parte de la Guardia y 2º nobles no primogénitos y, por tanto, sin herencia.



### II LA AVENTURA

En esta partida todos los jugadores deberán ser miembros de la Guardia de la Noche recién nombrados. Cada jugador podrá elegir su origen: ladrón, asesino, campesino arruinado, noble sin herencia, vocacional... cualquiera que cuadre con este escenario. Han llegado al Muro desde diferentes lugares del Reino y tras unos días de entrenamiento se les ha hecho pronunciar el juramento siendo miembros, ya, de la Guardia de la Noche. Normalmente se les habría instruido durante meses, pero como hay escasez de miembros de la Guardia se ha acelerado la instrucción de los jugadores.

El Muro aventura para Juego de Tronos. Pamplona 4 de Marzo de 2007  
Por Maite Stark.

pálido y con una mirada de un azul enfermizo. En este momento deberán hacer una tirada de saber (leyendas) as una dificultad alta para reconocer a un espectro. Tendrán dos opciones: huir o luchar.

Los espectros son lentos y torpes y tan solo existe un modo de acabar con ellos, el fuego. Hace muchos años que la gente conocía su existencia y la forma de eliminarlos pero hoy en día ese saber se ha perdido por lo que deberán sacar una nueva tirada de saber (leyendas) a dificultad alta para acordarse de la manera de acabar con el enemigo. Afortunadamente hay antorchas a mano.

Por si algún jugador muere a manos del espectro, se convertirá en uno en 1D4 asaltos a no ser que quemen sus restos. Este será el destino de Ben (pnj) que al acercarse al que creía su amigo es brutalmente apuñalado.

Si consiguen matar al espectro, el explorador les aconsejará que corten una mano del monstruo para llevarla al Muro y tener pruebas de su historia.

Al llegar al Muro relatarán la historia al comandante de la guarnición que les felicitará y les podrá encomendar una nueva misión: Llevar la mano cortada al rey para pedir refuerzos pero esto será en la próxima aventura. A la hora de arbitrar no hay que olvidar describir la región que no es otra que el bosque helado que precede a la Tierra del Invierno Eterno y, por tanto, actuar en consecuencia.

## **PNJ'S**

Espectros (Pág. 320 del manual)

Dados de golpe: 4D12

Iniciativa: -1 (des)

Velocidad: 30'

CA: 9/-1 (-1 des)

RD: 0

Ataque base/presa: +2/+5

Ataque golpe: +5 c/c (1d8+3)

Ataque completo: golpe +5c/c (1d8+3)

Ataques especiales: hedor frío, miembros implacables

Cualidades especiales: muerto viviente, resistente al daño, sólo acciones parciales, subtipo frío, vulnerabilidad al fuego (extrema)

Salvaciones Fort +1, Ref +0, Vol +4

Características: Fue 17, Des 8, Con (está muerto), Int 7, Sab 10, Car 1

Habilidades Avistar +3, Escondarse +4, Moverse sigilosamente +5

Dotes: Bruto, Lucha a ciegas

Valor de Desafío: 1'5

**Salvajes** (Pág. 452 del manual)

Nivel 1

Trasfondo: salvajes (norte del Muro)

Casa de afiliación: Sin casa

Nivel Social: 0

Riqueza: 0

Reputación: 0

Influencias: (1)

Edad: Adultos

Características: Fue 13(+1), Des 16, Con 12(+1), Int 8(-1), Sab 14(+2), Car 8(-1)

Salvaciones Fort +3, Ref +5, Vol +2

Valor de conmoción: 6

Puntos de golpe: 9

Iniciativa: +3 (+3des)

Velocidad: 30'

Clase de Armadura: 3 (+3des)

Armadura: 2 (2 cuero)

Ataque base/presa: +1/+2

Ataque: hacha de mano +4 (1D6+1); arco largo +4 (1D8)

Ataque completo: hacha de mano +4 (1D6+1); arco largo +4 (1D8)

Habilidades: Avistar (movimiento 4+2)+6, Escondarse (4+3)+6, Escuchar (tierras salvajes 4+2)+6; Moverse sigilosamente (tierras salvajes 4+3)+7, Nadar (aguas bravas 1+1)+2, Saber (natural)(animales 3-1)+2, Saber (zona local)(una zona 2-1)+1, Supervivencia (caza 4+2)+6, Trato con animales (caballo 2-1)+1.

Dotes: Sutileza (ataque arco largo) Sutileza (ataque hacha de mano)

Competencia con armas y armaduras: Armas sencillas, hachas de mano, arco largo, red arco corto, armaduras ligeras

Aptitudes especiales: Terreno nativo (bosques templados)

Posesiones: hacha de mano, arco largo, armadura de cuero

**PX** Alrededor de los 100-150 a repartir entre el grupo de pj's dependiendo de la cantidad de enemigos que les saques. Ver para una mejor comprensión las páginas 312-315.

**PB** 1 por pj al ser la aventura introductoria.

## CONCLUSIÓN

Juego de Tronos es un juego de rol que tiene personajes muy distintos viviendo aventuras de forma paralela en diferentes partes del Reino. Esta es una aventura sencilla de iniciación al juego que se desarrolla en el Muro con la Guardia de la Noche pero existen muchas historias diferentes que se pueden arbitrar.

Mi consejo es que leáis las novelas y disfrutéis y, luego, que cada uno escriba la historia que quisiera vivir en Juego de Tronos.